

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini peneliti akan memaparkan kesimpulan dari permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini. Kesimpulan diperoleh dari hasil analisis data dan penafsiran yang telah ada, dan saran diberikan sebagai pertimbangan agar dapat membantu terlaksananya kegiatan pengajaran dengan baik, juga untuk penelitian selanjutnya. Uraian mengenai hal tersebut sebagai berikut :

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 25 siswa SMA Negeri 8 Bandung kelas X Lintas Minat mengenai “Efektivitas permainan *Line To Line* untuk meningkatkan kemampuan menulis huruf katakana”, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. *Pre-test* yang dilakukan sebelum diterapkan perlakuan (*treatment*) memperoleh nilai rata-rata 0 (nol).
2. *Post-test* yang dilakukan setelah diterapkannya perlakuan (*treatment*) memperoleh skor bersih tertinggi sebesar 35 atau nilai tertinggi sebesar 87,5 dan rata-rata dari perolehan *posttest* adalah 29,6. Dari hasil analisis data diperoleh nilai *t hitung* sebesar 34,02. Dengan db 49 dapat dilihat pada *t tabel* taraf signifikansinya adalah 2,01 untuk taraf signifikansi 5% dan 2,68 untuk taraf signifikansi 1 %, sehingga dapat disimpulkan karena nilai *t hitung* lebih besar dari *t tabel* pada kedua taraf (5% dan 1%) maka hipotesis kerja (*H_k*) diterima.
3. Dengan melihat hasil *pretest* (sebelum diberikan perlakuan berupa permainan *Line To Line* dalam pembelajaran huruf katakana) dan *post-test* (setelah diberikan perlakuan permainan *Line To Line*

dalam pembelajaran huruf katakana) dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa model permainan *Line To Line* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis huruf katakana pada siswa SMA Negeri 8 Bandung.

4. Menurut data angket yang telah diberikan kepada 25 siswa yang merupakan sampel dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa permainan *Line To Line* sangat membantu dan menarik untuk meningkatkan kemampuan menulis huruf katakana. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran huruf katakana dengan permainan *Line To Line* membuat siswa lebih bersemangat dalam mempelajari huruf katakana dan lupa akan persepsi bahwa pembelajaran huruf katakana itu sulit.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai efektivitas permainan *Line To Line* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf katakana, peneliti merasa perlu merekomendasikan hasil tersebut untuk kepentingan pembelajaran bahasa Jepang ke depannya. Ada pun rekomendasi yang ingin penulis sampaikan kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti bidang serupa agar memberikan perlakuan (*treatment*) lebih dari yang peneliti lakukan (peneliti melakukan 6 kali perlakuan). Karena materi yang disampaikan bisa lebih detail dan teratur dengan baik, serta mengadakan test penelitian pada waktu dan objek yang tepat seperti instrument yang berbeda, sehingga hasil yang diperoleh akan lebih maksimal.